

# King of Tokyo



2-6 joueurs  
30 min

18 ans après *Magic l'Assemblée*, Richard Garfield nous invente un jeu d'ambiance, KoT : Détruisez les monstres ennemis et devenez King of Tokyo. Les conditions de victoire sont simples, le premier joueur à 20 points de victoire (ou le dernier survivant) remporte la partie.

---

## SOMMAIRE

1. Matériel
  2. Installation
  3. Déroulement du jeu/Les 5 phases d'un Tour
    1. Lancer les dés
    2. Résoudre les dés
    3. Entrer dans Tokyo
    4. Acheter des Cartes Énergie
    5. Finir son Tour
  4. Fin de la partie (atteindre 20 pts de victoire)
-

## I – Matériel

- 6 Fiches de Monstre



- 6 dés Noirs

**1 2 3** : Gagner des Points de Victoire (★)

**⚡** : Obtenir des cubes d'Énergie (⚡)

**👉** : Donner des Baffes

**♥** : Gagner des Points de Vie (♥)

- 6 Figurines cartonnées



- 1 Plateau Tokyo



- 66 Cartes Énergie



Les Cartes énergie peuvent être de deux types différents :



Les joueurs conservent les *cartes Pouvoir* face visible devant eux jusqu'à la fin de la partie (sauf indication contraire).



L'effet des *cartes action* est résolu immédiatement, puis la carte est défaussée.

- Des Cubes d'Énergie



- 28 jetons et 2 dés verts



*3 Fumée*



*1 Mimétisme*



*12 Toupetit*



*12 Poison*

## II – Installation



## III – Déroulement du jeu

- Sens horaire
- Chaque joueur lance les 6d noirs :
  - Celui qui obtient le plus de *Baffes* commence

### Déroulement d'un tour :

1. Lancer les dés
2. Résoudre les dés
3. Entrer dans Tokyo
4. Acheter des cartes Énergie
5. Finir son tour



## 1. Lancer les dés

A votre tour, vous avez droit à un maximum de trois Lancers et vous pouvez vous arrêter à tout moment.

- Lors de votre *premier Lancer*, lancez les six dés noirs (et un ou deux dés verts si vous avez acheté des cartes Énergie qui vous donnent des dés supplémentaires).
- Pour les Lancers suivants, vous choisissez les dés que vous relancez (les autres sont mis de côté).
- Avant un Lancer, vous pouvez toujours reprendre des dés que vous avez mis de côté lors d'un Lancer précédent.
  - Une fois que vous avez fini vos trois Lancers ou que vous décidez de vous arrêter, passez à la phase *Résoudre les dés*.

## 2. Résoudre les dés


Vous devez résoudre tous vos dés dans l'ordre de votre choix. Les symboles obtenus à la fin de votre dernier Lancer de dés représentent vos actions du tour :



- *Points de victoire*





Pour chaque triplé obtenu avec des 1, 2 ou 3, (ex : 2, 2, 2) → gagnez autant de points de victoire que le chiffre du triplé.  
→ Chaque dé obtenu en plus des trois premiers avec le même chiffre vous fait gagner 1 point de victoire supplémentaire.

**EXEMPLE**

Gigazaur obtient 

=  +  = 2★

 1★       1★

- *Énergie*



Récupérez 1 *énergie* de la banque pour chaque symbole éclair obtenu et placez-le dans votre réserve devant vous. Les *cubes d'Énergie* se conservent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés.



○ *Baffe*

Faites perdre 1pv (point de vie) pour chaque symbole Baffe obtenu à tous les monstres qui ne sont pas dans le même lieu que vous.

- Si vous êtes dans Tokyo (Tokyo City ou Tokyo Bay) et que vous obtenez des baffes,  
→ vous faites perdre des pv à tous les Monstres qui ne sont pas dans Tokyo.
- Si vous n'êtes pas dans Tokyo et que vous obtenez des baffes,  
→ vous faites perdre des pv à tous les Monstres qui sont dans Tokyo (Tokyo City et Tokyo Bay).  
Ces Monstres peuvent alors décider de Fuir Tokyo ou d'y rester :
  - Les Monstres qui fuient Tokyo perdent quand même des pv. Si un Monstre perd son dernier pv et que la *tête de mort* apparaît, il est éliminé (ses cartes pouvoir et ses cubes d'Énergie sont défaussés).
  - Lorsque la partie commence, il n'y a pas de Monstre dans Tokyo. Le Monstre qui *joue en premier* ne fait pas perdre de PV avec ses Baffes.

**REMARQUE** Un Monstre ne peut Fuir Tokyo que s'il perd des ❤️ à cause d'une 🐾. Une carte Énergie qui fait perdre des ❤️ ne permet pas de Fuir Tokyo.



○ *Soin*

Si vous n'êtes pas dans Tokyo :

→ Vous pouvez gagner 1 pv pour chaque symbole cœur obtenu.

Si vous êtes dans Tokyo :

→ Les cœurs que vous obtenez ne vous permettent pas de gagner des pv (vous ne pouvez gagner des pv qu'à l'aide de cartes Énergie).

Remarque : Vous ne pouvez pas *dépasser 10 pv*



## EXEMPLE D'UN LANCER DE DÉS

### • Lancer de dés :

CyberKitty est le King of Tokyo. C'est au tour de Gigazaur de jouer. Gigazaur lance les six dés et obtient pour son premier Lancer :

1 2 3 3 ♥ ⚡

Il conserve les 3 3, relance les quatre autres dés et obtient :

3 3 2 2 2 🐾

Il lui reste un Lancer. Cette fois il, décide de conserver les 2 2 2, relance les trois autres dés et obtient :

2 2 2 2 ⚡ 🐾

### • Résolution des dés :

Comme il a obtenu 2 2 2, il gagne 2★, plus 1★ supplémentaire pour le quatrième 2, soit 3★.

Avec son ⚡, il récupère 1⚡.

Avec sa 🐾, il fait perdre 1♥ à CyberKitty qui occupe actuellement Tokyo. Si Gigazaur avait occupé Tokyo, il aurait fait perdre 1♥ à tous les autres Monstres. Gigazaur n'a obtenu aucun ♥ et ne gagne donc aucun ♥.



### 3. Entrer dans Tokyo

S'il n'y a personne dans Tokyo : vous devez en prendre le contrôle et placer votre Monstre sur Tokyo City. Vous ne pouvez pas quitter Tokyo lors de cette phase.

- Vous ne pouvez quitter Tokyo que lorsque vous perdez des pv à cause de baffes obtenues par un autre Monstre
- Au début de la partie, aucun Monstre ne se trouve dans Tokyo.  
→ Le premier joueur sera donc obligé de placer son Monstre dans Tokyo City.
- Règle d'occupation à 5 ou 6 joueurs :  
Si Tokyo City est occupée mais que Tokyo Bay est libre, → vous devez prendre le contrôle de Tokyo Bay et placer votre Monstre dessus. Cette règle est valable à la condition qu'il reste plus de 4 joueurs en jeu. Tokyo Bay donne les mêmes avantages et inconvénients que Tokyo City. Dès que vous n'êtes plus que 4 joueurs ou moins : → Vous devez quitter Tokyo Bay (sauf si Tokyo City est libre, auquel cas vous vous y déplacez).  
→ Les Monstres dans Tokyo City et dans Tokyo Bay sont considérés comme étant dans Tokyo.



- **EFFETS DE TOKYO :**

Être dans Tokyo (*Tokyo City* ou *Tokyo Bay*) entraîne des avantages et des inconvénients :

- ➡ **1★** : vous gagnez 1★ lorsque vous prenez le contrôle de Tokyo,
- **[+2★]** : vous gagnez 2★ si vous commencez votre tour dans Tokyo,
-  : les Monstres qui sont dans Tokyo ne peuvent pas utiliser de  (mais ils peuvent toujours utiliser des cartes Énergie pour gagner des ).

#### 4. Acheter des cartes énergie

Vous avez maintenant la possibilité d'acheter une ou plusieurs *cartes Énergie* parmi les *trois* qui sont *face visible*.

- Pour cela, payez autant d'énergie que le prix indiqué sur le haut des cartes Énergie.
- Chaque *carte Énergie* achetée est remplacée par la première *carte Énergie* de la pioche qui devient immédiatement disponible à l'achat.



- Vous pouvez dépenser 2 cubes d'énergie pour défausser les 3 cartes Énergie face visible et en révéler trois nouvelles qui sont immédiatement disponibles à l'achat (Tant que vous avez assez d'énergie vous pouvez continuer d'acheter ou de défausser des cartes Énergie).

## EXEMPLE

Space Penguin possède 10 ⚡ et n'est pas intéressé par les cartes Énergie proposées. Il dépense 2 ⚡ pour défausser les trois cartes Énergie et révèle les trois suivantes. Il possède encore 8 ⚡ et voit une carte Énergie qui l'intéresse et qui coûte 3 ⚡.

Il l'achète et révèle une nouvelle carte Énergie. Il lui reste 5 ⚡, qu'il décide de conserver pour un autre tour.

## EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU AVEC TOKYO BAY POUR 5 A 6 JOUEURS

Gigazaur occupe Tokyo City, et Space Penguin occupe Tokyo Bay ; The King, CyberKitty et MekaDragon sont les trois autres Monstres. MekaDragon obtient 4 🍀.

Gigazaur et Space Penguin perdent 4 ❤️, puis fuient tous les deux Tokyo. MekaDragon prend le contrôle de Tokyo City, gagne 1 ★, et Tokyo Bay devient inoccupée.

C'est maintenant au tour de Gigazaur, il obtient 1 🍀.

Seul MekaDragon perd 1 ❤️ puisqu'il n'y a personne dans Tokyo Bay. Il décide de rester dans Tokyo. Gigazaur est alors obligé de prendre le contrôle de Tokyo Bay puisqu'elle est inoccupée et gagne 1 ★.

Puis, à son tour, Space Penguin obtient 1 🍀. Gigazaur et MekaDragon perdent 1 ❤️. Gigazaur décide de Fuir Tokyo Bay, mais MekaDragon reste dans Tokyo City. Space Penguin est obligé de prendre le contrôle de Tokyo Bay et gagne 1 ★.

The King et CyberKitty n'obtiennent aucune 🍀 à leur tour.

MekaDragon commence son tour dans Tokyo et gagne donc 2 ★.

*Position au début du tour*



Il obtient 3 🍀 et fait perdre 3 ❤️ à Gigazaur, The King et CyberKitty, mais pas à Space Penguin puisque ce dernier est dans Tokyo Bay et que les Monstres situés dans Tokyo ne se blessent pas entre eux.

Gigazaur n'a plus de ❤️, il est éliminé. Tokyo Bay ne peut plus être occupée puisqu'il n'y a plus que quatre Monstres en jeu. Space Penguin quitte Tokyo Bay en laissant MekaDragon seul King of Tokyo.

## 5. Finir son tour

Certains effets de *carte Énergie* s'activent à la fin du tour. Une fois ceux-ci résolus, c'est la fin de votre tour, passez les dés à votre voisin de gauche.

## IV – FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête à la fin du tour si un Monstre a atteint 20 points de victoire ou s'il ne reste qu'un Monstre en jeu.

Le Monstre qui a atteint les 20 points de victoire ou le dernier survivant gagne la partie et est sacré King of Tokyo.

---

### Récapitulatif des points importants

- 3 lancers.
- 10 pv maximum.
- Les Baffes font perdre des pv aux monstres qui ne sont pas dans le même lieu que vous (*Dans* ou *Hors Tokyo*).
- Vous ne pouvez fuir Tokyo que lorsque vous avez subi des Baffes. La fuite est facultative. S'il y a fuite, le Monstre qui a infligé les Baffes est obligé de prendre la place du fuyard lors de la *phase 3 : Entrer dans Tokyo*.
- Le Monstre qui joue le 1er tour de jeu ne fait pas perdre de pv avec ses baffes.  
→ Il rentrera dans Tokyo obligatoirement lors de la phase 3 (entrer dans Tokyo) et gagnera +1 point de victoire.